magazine

PlayerS

games review
Dragon's Dogma II
Princess Peach Showtime!
WWE 2k24

magic world
Magic incontra il caposaldo di Bethesda

electronics
PS5 Pro primi indizi

smartmania
Xiaomi 14 sarà il cameraphone dell'anno?

prendi subito la tua copia omaggio

99 aprile

EXPEDITIONS
A MUDRUNNER GAME

DISPONIBILE ORA

3 TM
www.pegi.info

© 2023 Expeditions: A MudRunner Game, a game developed by Saber Interactive and published by Focus Entertainment.
Focus Entertainment, Saber Interactive
and their respective logos are trademarks or registered trademarks. Havok software is © 2019 Microsoft.
All other trademarks, registered trademarks or their logos belong to their respective owners. All rights reserved.

SABER
AN EMBRACER GROUP COMPANY

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 99 | aprile 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

ONGAME network

Carissimi Players,
e siamo al numero 99 che, visto che al tempo fu fatto pure il numero zero, sarebbe il centesimo numero della serie ma le celebrazioni le rinviamo al prossimo numero.
Non si tratta di vere e proprie celebrazioni ma forse è più giusto parlare di consacrazioni per i titoli su cui vi facciamo dei regali in esclusiva per il nostro network.
Ritorna Formula 1, sempre più scintillante e col vento in poppa per le prestazioni della rossa, che offriamo ai nostri lettori con più di dieci euro di sconto.
Fa la sua comparsa anche il nuovo capitolo di Paper Mario per un pubblico decisamente diverso con un omaggio adeguato.
Il ritorno che farà parlare di più, se non altro per il tempo da cui mancava un'avventura del compare di Mario, è Luigi's Mansion 2 HD, il rifacimento del titolo uscito per 3DS nel lontano 2013. Fu un grosso successo allora, figuratevi ora su Nintendo Switch e col la tazza originale in omaggio proprio non si scherza.
Anche nel mondo di Magic si celebra un caposaldo videoludico come Fallout a cui si fa ancora fatica a perdonare il "76" che ha oltraggiato una serie a dir poco gloriosa.
Doveroso dedicare un'ampia recensione alla piacevole sorpresa della Principessa Peach che doveva arrivare come il "solito" spin off ed invece si è presa la scena con un prodotto veramente notevole.
Cominciano a trapelare indiscrezioni su PlayStation 5 PRO che dovrebbe arrivare a fine anno e staremo a vedere.
La primavera è arrivata, ci sono novità, grandi ritorni e belle sorprese e quindi non ci si fa mancare mai nulla.
Buona lettura e alla prossima.

EG

06
review
Dragon's Dogma 2

10
funko mania
la collezione di Federica

14
review
Princess Peach Showtime!

17 inserto
calendario uscite aprile
poster del mese

21 retrogaming 1992 Agony

22
electronics
PS5 Pro primi indizi

23 coming soon Stellar Blade

24 review WWE 2K24

28 coming soon Sand Land

29 FUT Premier Liga U21

30
smartmania
Xiaomi 14 sarà il camera phone dell'anno?

32
magic world Magic incontra il caposaldo di Bethesda

34 coming soon MotoGP 24

PRENOTA SUBITO

€69,

ANZICHÉ ~~€8~~

* SI APPLICANO CONDIZIONI E RESTRIZIONI. CONSULTA https://www.ea.com/it-it/games/f1/f1-24/game-offer-and-discla
** Valuta virtuale da spendere nel gioco *** Salvo esarimento scorte promozionali.
Gioco F1® 2024: un prodotto ufficiale del FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2024 Electronic Arts Inc. EA, EA
FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX e i relativi marchi sono marchi di Formula One
Limited, una società Formula 1. Concesso su licenza da Formula One World Championship Limited. Il logo F2 FIA FORM
FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 e i relativi marchi sono marchi della Fédération Internationale de l'Automobile e sono

STANDARD EDITION

A SOLI

,99***

~~0,99~~

OTTIENI*

5.000 PITCOIN**

PACCHETTO INIZIALE F1® WORLD

- 10.000 in valuta di gioco
- Risorse di gioco in F1 World

AVVICINATI **ALLA** GRIGLIA **DI** PARTENZA

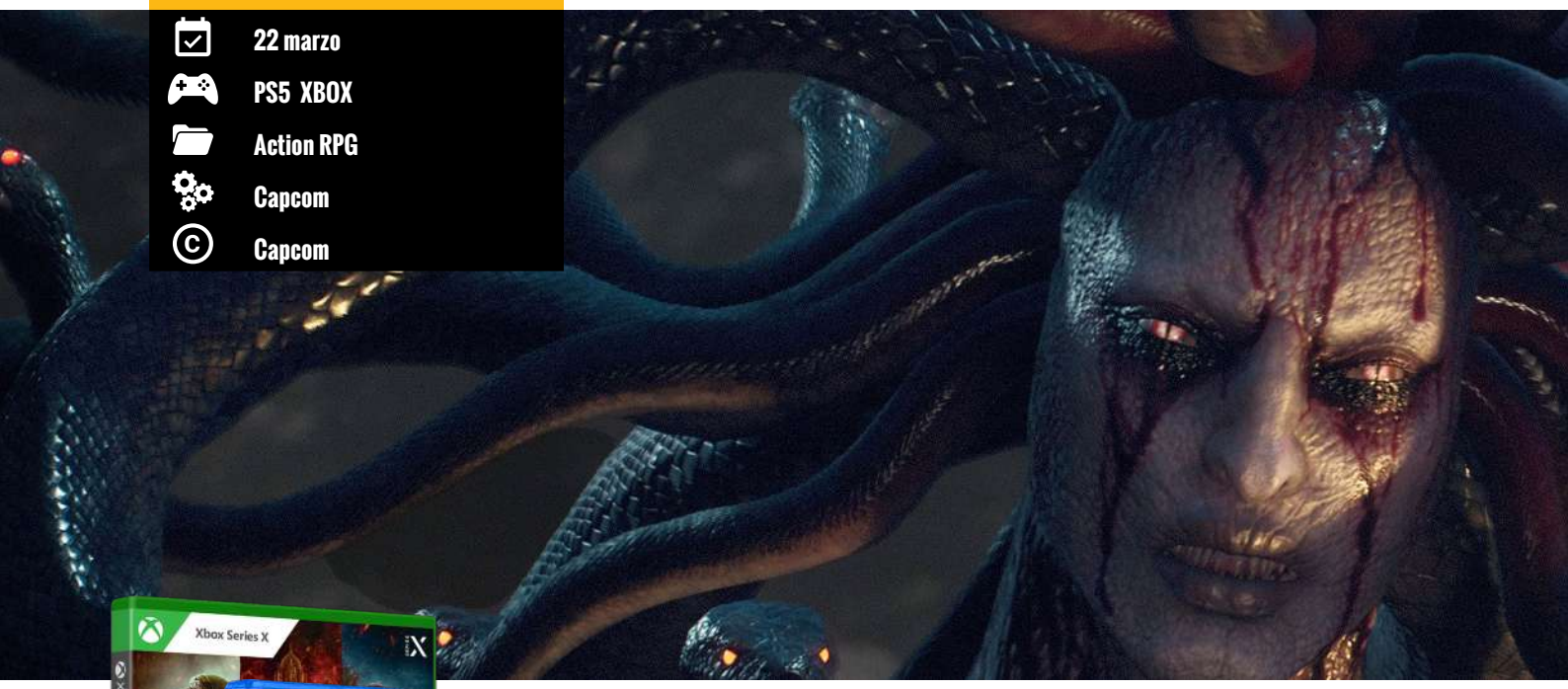
aimers PER I DETTAGLI

A SPORTS, il logo EA SPORTS sono marchi di Electronic Arts Inc. Il logo F1 FORMULA 1, il logo F1,
e Licensing BV, una società Formula 1. © 2024 Cover images Formula One World Championship
MULA 2 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP,
utilizzati esclusivamente sotto licenza. Tutti i diritti riservati.

codemasters

Dragon's Dogma II

22 marzo
PS5 XBOX
Action RPG
Capcom
© Capcom



anche se del remake di Dragon's Dogma se ne è già ampiamente parlato nel numero precedente, non vedevamo l'ora di farvi sapere cosa ci ha lasciato questa bellissima esperienza di gioco con Dragon's Dogma 2

Dopo svariate ore di divertimento e riscoperta del bellissimo mondo di gioco messo su dagli sviluppatori, sensazioni sono più che positive per il proseguo della serie che potrebbe diventare un vero caposaldo del genere.
L'incipit di Dragon's Dogma 2 ci catapulta subito nel mondo degli Arisen e nella pittoresca ambientazione fantasy creata da Capcom, dove si mescolano abilmente creature mitologiche della cultura europea con elementi fantasy e spirituali tipici della cultura giapponese.
Insieme al gameplay immediato e divertente, l'ambientazione del gioco è senza ombra di dubbio uno dei punti di forza di Dragon's Dogma 2.

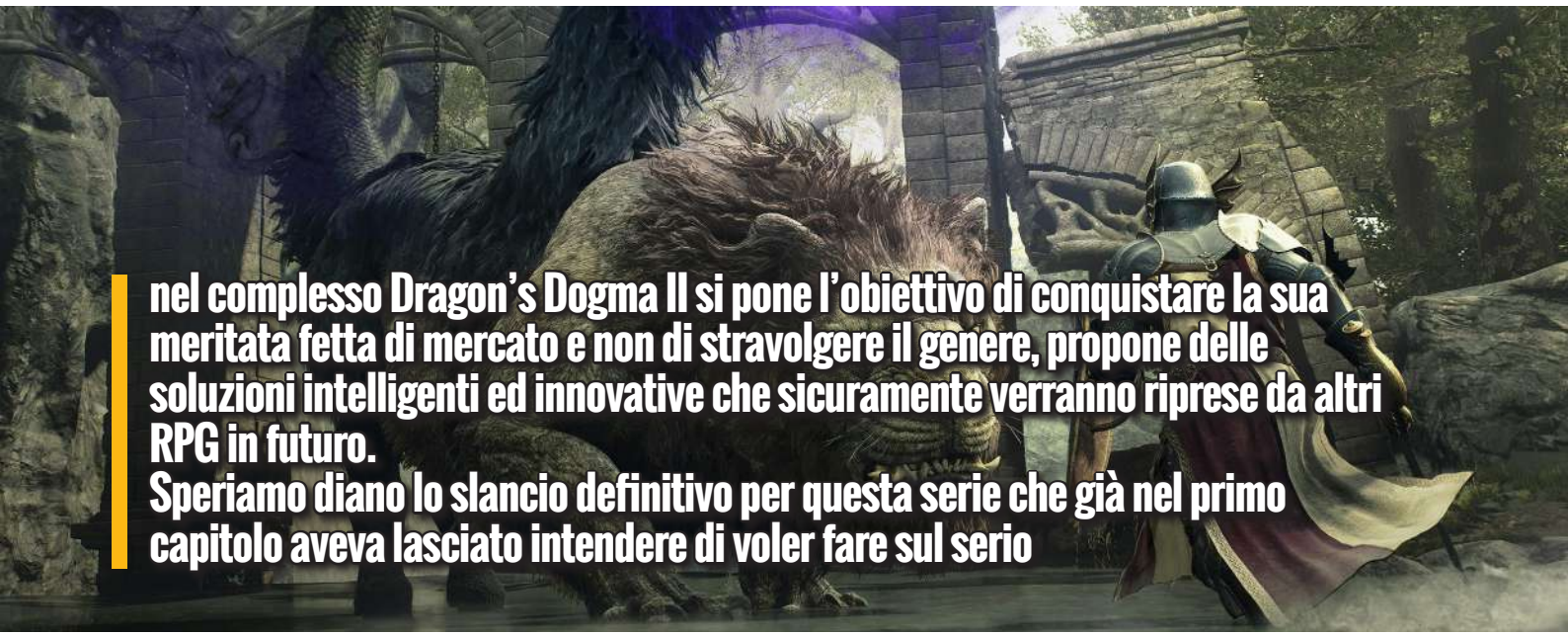
L'open-world oltre ad essere artisticamente ben riuscito e appagante, risulta essere anche densamente popolato e sempre attivo, ricco di attività da svolgere, incontri casuali e diverse missioni secondarie.

Il tutto viene ulteriormente arricchito da un ottimo ciclo giorno-notte che va a variare pesantemente l'esperienza di gioco visto che affrontare la notte sarà all'inizio uno dei problemi maggiori per il videogiocatore che, oltre al dover fare i conti con il trasporto dell'attrezzatura da campeggio (dal peso parecchio esoso all'inizio del gioco) e trovare una zona di accampamento adatta per trascorrere la notte, dovrà preoccuparsi anche di liberare l'area dai nemici, prima di accamparsi e ricaricare le pile della squadra.
Questa meccanica dell'accampamento notturno ci è sembrata ben studiata e soprattutto utile al gameplay, a differenza di altre esperienze simili dove faceva solo da contorno per far passare le ore virtuali e visto l'aumento della densità dei nemici durante il buio, è stata spesso la nostra causa di morte all'interno del gioco.
Un'altra meccanica interessante che rappresenta una delle fondamenta del gameplay in Dragon's Dogma 2, è quella legata alle Pedine che ci accompagneranno durante la nostra avventura e che dovremmo essere noi a reclutare e cambiare in base a necessità in maniera da avere sempre la squadra pronta ad affrontare ogni evenienza.
Oltre alla gestione delle Pedine di cui parleremo più avanti, è importante anche adattare la classe del nostro personaggio alle necessità richieste dal gioco, che ci permetterà di cambiare classe all'interno delle gilde.
Dal punto di vista del combat system le diverse classi che potremo scegliere di utilizzare in Dragon's Dogma 2 rappresentano perfettamente l'ottima varietà e lubrificazione di un sistema di combattimento che risulta essere semplice, divertente, ma complesso e profondo a sufficienza per non stancare mai e non sfociare nel solito spam di tasti. La buona alternanza tra attacchi leggeri e pesanti ben si mischia all'utilizzo delle abilità speciali legate alle classi e alle manovre evasive per sfuggire agli attacchi nemici, creando così una danza di morte che agli occhi del giocatore risulterà sempre fluida ed immediata.
A riprova della volontà di rendere Dragon's Dogma 2 un esempio di ottimo gameplay e sistema di combattimento, ci è possibile addirittura scalare sui nemici più grossi come orchi e draghi per colpirli in punti strategici, con il malcapitato di turno che però cercherà di scrollarcisi di dosso esaurendo la nostra stamina. Oltre alla

artisticamente ben riuscito e appagante

cavalcata selvaggia, è addirittura possibile concentrare i nostri attacchi su un determinato arto fino a taglierglielo, andando di conseguenza ad indebolire i movimenti del nemico e a variarne il move set.
Alcune classi poi potranno sfruttare anche l'ambiente circostante per sbarazzarsi rapidamente dei nemici come accade per esempio con l'Illusionista, che può evocare un finto ponte per far cadere i nemici giù da un dirupo. E' indubbia quindi la profondità di questo sistema di gioco che volutamente lascia libertà di scoperta al giocatore e non tende a spiegare in maniera esaustiva ogni possibile opzione, lasciando il tutto alla creatività e all'intelligenza di chi ha in mano il pad.

La scelta della classe sarà fondamentale anche nella selezione dei nostri compagni in maniera da creare una squadra ben bilanciata e pronta a qualsiasi evenienza.
Le evocazioni delle Pedine in Dragon's Dogma 2 ci permetteranno di creare il nostro gruppo di viaggio perfetto (1 Pedina fissa principale e 2 evocazioni) che dovrà essere ben bilanciato e pronto ad affrontare i pericoli che ci aspettano durante gli spostamenti visto che in questo, Dragon's Dogma 2 risulta essere un RPG vecchio stampo, senza abuso di viaggi rapidi o indicazioni iper-semplificate. Il ricambio di Pedine poi è voluto dal gioco stesso che ci porterà a cambiare continuamente evocazioni visto che mentre la Pedina principale accumulerà esperienza insieme a noi, le altre lo faranno solo quando non saranno nel nostro party, portandoci quindi a "lasciarle libere" per poi riprenderle potenziate. Inoltre durante il periodo lontano da noi le Pedine continueranno comunque la loro avventura all'interno del mondo di gioco, dove magari affronteranno prima di noi una missione nella quale potranno aiutarci e guidarci una volta che ci troviamo ad affrontarla noi. Questa specie di multiplayer asincrono rende l'esperienza di gioco ancora più completa ed appagante ed evolve ulteriormente il sistema di companion ed evocazioni visto in tanti altri esponenti del genere.



nel complesso Dragon's Dogma II si pone l'obiettivo di conquistare la sua meritata fetta di mercato e non di stravolgere il genere, propone delle soluzioni intelligenti ed innovative che sicuramente verranno riprese da altri RPG in futuro.
Speriamo diano lo slancio definitivo per questa serie che già nel primo capitolo aveva lasciato intendere di voler fare sul serio

NINTENDO SWITCH

IN ARRIVO IL

PAPER MARIO

IL PORTALE MILLENARIO

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA MULTICOLOR PEN

7™

www.pegi.info

Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

L 23 MAGGIO
Nintendo
ESCLUSIVA
ONGAME
network

la collezione di Federica

con l'arrivo della primavera ci spostiamo in una fantastica isola per parlare di collezionismo pop: la magica Sardegna

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...

Sono Federica, ho 38 anni e sono una sarda doc, per la precisione abito ad Oristano.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?

La passione per Funko è nata praticamente al loro arrivo in Italia, in quanto ho lavorato per dieci anni in una fumetteria che decise di trattarli da subito e per questo credo di poter dire di essere stata una delle prime ad iniziare a collezionarli.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?

I miei primi funko pop sono stati due perché sono stati acquistati assieme e sono Buzz e Woody da "Toy Story" e da lì non mi sono più fermata.

Saranno passati ormai più di 5 anni sicuramente.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?

Essendo una vera e propria gamer nerd tendo a collezionare pop inerenti questi mondi quindi spazio dai cartoon ai videogames fino qualche serie tv.

Ma in generale se vedo qualche pop carino non riesco a resistergli.

Diciamo che sono di larghe vedute!

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?

La mia collezione ad oggi conta circa 50 pezzi, ma quelli a cui tengo di più sono sicuramente quelli del calendario dell'avvento di "Nightmare Before Christmas" visto che è anche il mio film animato preferito.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?

Ci sono parecchi pop che non sono riuscita a recuperare ma uno per cui ho penato tantissimo è stato il Pop di Sir Daniel Fortesque di "Medievil" e alla fine mi è stato regalato dalla mia dolce metà. Sto ancora cercando di recuperare invece Sora di "Kingdom Hearts" nella versione Halloween, mi manca solo quello per completare la collezione!

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?

Essendo della generazione degli anni 80/90 mi piacerebbe venissero prodotti dei funko pop dei cartoni più in voga di quel periodo come Creamy, Magica Emy, Memole, David Gnomo, il Conte Dracula, ma non demordo in speranza visto che qualcosa già è stato prodotto come la fantastica Iridella che ho in collezione.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?

Solo la difficoltà a reperire certi articoli più vecchi, ora però grazie a Marco di Ongame Oristano, riesco a far meno fatica!

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?

Alla domanda se colleziono altro, mi è stato suggerito di rispondere **cosa non colleziono**.
Beh effettivamente colleziono un pò di tutto.
Dalle console moderne a quelle retrogame, dai giocattoli anni 80/90 come polly pocket o i water games, fino ai lego sempre di serie gaming/tv e le action figures di manga e games. Insomma, diciamo che potrei benissimo aprire un museo.

Ringraziamo Federica e Marco per la collaborazione. Vi ricordiamo che se vorreste essere i prossimi intervistati inviateci la vostra candidatura via messaggio nelle nostre pagine social ONGAME NETWORK. Alla prossima.

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

1°
Rocks
346 Michael Jackson (Superbowl)

2°
One Piece
923 Roronoa Zoro

3°
One Piece
100 Portgas. D.Ace

4°
One Piece
98 Monkey.D.Luffy

5°
Pokémon
948 Umbreon

6°
Naruto Shippuden
1505 Hidan

7°
One Piece
1266 Snake Man Luffy

8°
Disney: Lilo & Stitch
1045 Smiling Seated Stitch

9°
One Piece
1473 Sangoro (Wano)

10°
NBA
54 Michael Jordan

NINTENDO SWITCH

IN ARRIVO IL 27 GIUGNO

Luigi Mansion 2 HD

PRENO
PER O
LA TA

7 TM

www.pegi.info

Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

ESCLUSIVA
ONGAME
network
TM
OTA SUBITO
TTENERE
ZZA DI LUIGI
Nintendo

Princess Peach Showtime!

22 marzo
NSW
Action
Nintendo
© Nintendo

la Principessa Peach si t

a distanza di anni dall'ultimo gioco sulla Principessa Peach, arriva un nuovo spin-off dedicato alla donzella di Mario. Ma essendo abituati a vederla nei panni della principessa in pericolo, che ruolo potrebbe assumere in un'avventura tutta sua?

La risposta è praticamente qualsiasi cosa e ce la dà Princess Peach: Showtime! Dal vestire i panni di una supereroina a quelli di una pattinatrice sul ghiaccio è solo una piccola anteprima delle trasformazioni possibili in Showtime!
Questa straordinaria varietà e lo stile unico e affascinante dello spettacolo teatrale che fa da contorno all'avventura contribuiscono a rendere il gioco un'esperienza memorabile, nonostante un gameplay a tratti basilare e alcune esecuzioni meno convincenti.
Il gioco si svolge interamente tra le mura dello Sparkle Theatre, un palcoscenico imprescindibile per attori e spettatori del Regno dei Funghi.
Al di là della presenza di una coppia di Toad che accompagnano la Principessa in quella che si rivela una vacanza interrotta, il gioco lascia da parte gli elementi familiari del mondo di Mario, preferendo introdurre il nuovo antagonista Uva Spina e il suo sinistro gruppo, la Compagnia dei Mosti, in sostituzione dei consueti Goomba, Koopa e Shy Guys.
Pur risultando leggermente generici i nuovi nemici e gli adorabili abitanti dello Sparkle Theatre, offrono una piacevole deviazione dalle solite trame di rapimenti da parte di Bowser.
Nintendo ha conferito a Peach un'identità completamente originale, sulla scia di quanto già fatto con Luigi's Mansion per il fratello di Mario.

Showtime! brilla per il suo impegno per ricreare l'atmosfera affascinante e memorabile di un vero spettacolo teatrale. L'avventura è concepita per svolgersi interamente all'interno di un teatro, e ogni aspetto del gioco - dalla scenografia ai nemici animati da fili invisibili, fino alla straordinaria illusione di nuovi ambienti creati tramite la rotazione del palco - contribuisce a creare un'esperienza immersiva e unica.

La progettazione degli sfondi, che ricordano i set di legno fatti a mano di una recita scolastica, e l'uso ingegnoso della luce per mettere in risalto la Principessa Peach nei livelli notturni sono solo alcuni dei dettagli che rendono il titolo un vero piacere per gli occhi e per il cuore, anche quando le dinamiche di gioco non offrono sfide particolarmente complesse.
Nintendo sembra voler attrarre un pubblico giovane con questo nuovo titolo, offrendo una difficoltà accessibile e un sistema di controllo intuitivo basato su pochi pulsanti.
Peach è dotata di una generosa quantità di vite, potenziabile fin dall'inizio, così che i giocatori possano godersi l'avventura senza frustrazioni eccessive.
Benché solo in rari momenti - come durante il confronto con un boss di fine gioco - il gioco presenti una sfida più intensa, la vera essenza di Showtime! risiede nella sua capacità di introdurre i giocatori a una vasta gamma di generi videoludici in un

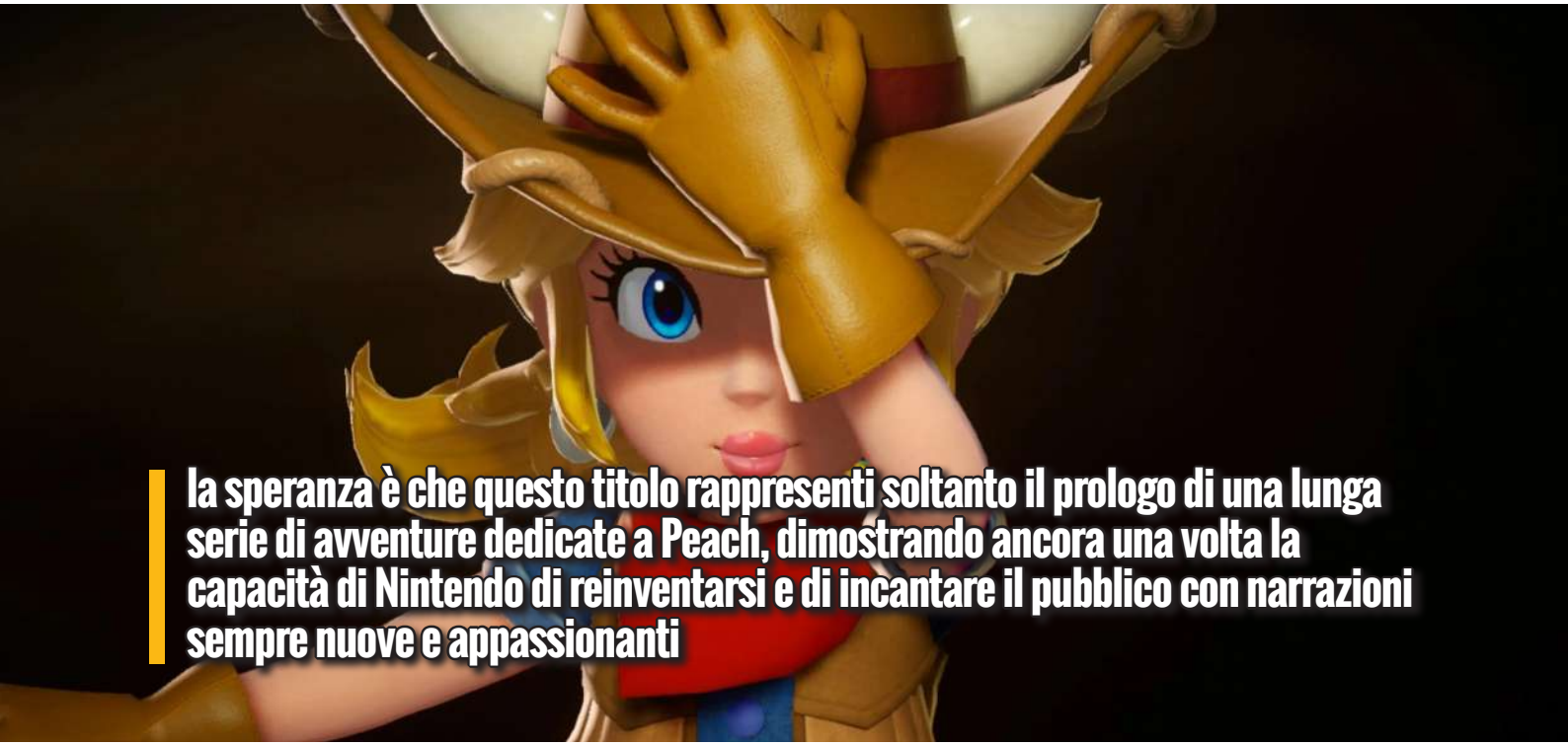
Luci, camera, azione! rasforma in una teatrante!

unico, affascinante pacchetto.
Questo gioco non punta a mettere alla prova la destrezza dei giocatori con enigmi complessi o sequenze d'azione estreme, ma piuttosto a offrire un'esperienza varia e piacevole, perfettamente adatta a un pubblico di tutte le età.
Nella vibrante campagna di "Showtime!", che si estende per circa otto ore, i giocatori esploreranno numerose fasi dedicate a ciascuna delle dieci affascinanti trasformazioni di Peach.
Nintendo mostra ancora una volta la sua maestria nell'abbinare personaggi iconici a nuove e avvincenti avventure, con la Principessa Peach che risplende in questo ruolo versatile.
Il suo guardaroba è un vero trionfo di creatività, spaziando dal carisma della Ladra Misteriosa, ispirata a Zorro, al classico allure di Peach Detective.
È esaltante assistere a Peach mentre si cimenta in attività inedite per la serie di Mario, portando una ventata di aria fresca all'universo di gioco.

Ogni trasformazione si dipana attraverso una narrativa strutturata in tre atti, arricchita da nuove abilità, scenografie mozzafiato e colonne sonore che catturano perfettamente l'essenza di ciascun ruolo.

Nonostante l'ambientazione comune del teatro, gli sviluppatori sono riusciti a conferire a ogni scenario un senso di unicità e distinzione, assicurando che l'avventura mantenga una freschezza costante man mano che si procede da un atto all'altro.
La preferenza per una specifica trasformazione varierà in base ai gusti personali in fatto di generi videoludici, una testimonianza dell'abilità di "Showtime!" nel rendere accessibili e godibili diverse esperienze ludiche anche ai neofiti.
Gli appassionati di Ace Attorney, ad esempio, apprezzeranno indossare i panni di Peach Detective mentre risolve intricati misteri esaminando scene del crimine e smascherando le menzogne dei testimoni.
Inoltre, la trasformazione in Peach Ninja introduce elementi stealth esilaranti, con travestimenti ingegnosi e tecniche di infiltrazione che arricchiscono l'esperienza di gioco con un pizzico di strategia e furtività.
Immergersi nel mondo di "Showtime!" offre una varietà di esperienze piacevoli e creative, tra cui spicca il ruolo di Peach Pasticciera, dove il gioco si trasforma in una sfida culinaria contro il tempo.
Decorare torte con precisione ed efficienza diventa un'arte che mira a ottenere il massimo punteggio, offrendo momenti di genuina soddisfazione e divertimento.
Altri episodi memorabili includono le audaci rapine alla "Mission Impossible" nei panni di Peach Ladra Misteriosa e le avventure nel selvaggio west nei panni di Peach Cowgirl.
Sebbene queste sfide non siano particolarmente ardue, la semplicità delle meccaniche permette ai giocatori di passare con facilità da uno stile di gioco all'altro senza la necessità di memorizzare complessi schemi di controllo o combinazioni di mosse.
A chi cerca di affinare le proprie abilità in una trasformazione specifica, "Showtime!" propone dei livelli sfida.
Questi mettono alla prova la destrezza del giocatore richiedendo di eliminare un certo numero di nemici entro un limite di tempo, senza subire danni, introducendo un grado di difficoltà opzionale che arricchisce ulteriormente l'esperienza di gioco.
Vi assicuriamo che raggiungere il trofeo d'oro in tutte è un obiettivo ostico anche per i giocatori più navigati.
Tuttavia, non tutte le trasformazioni suscitano lo stesso entusiasmo. Ad esempio, le sezioni dedicate a Peach Sirena seppur molto affascinanti sono caratterizzate da un gioco ritmico che non offre un controllo soddisfacente rendendole un pelino più ostiche.
Inoltre, le trasformazioni incentrate sul combattimento tendono talvolta a confondersi tra loro a causa della facilità nel superare i nemici, rendendo le avventure di Peach più affascinanti quando si esplorano attività come la decorazione di dolci, il pattinaggio artistico o il misterioso mondo dell'investigazione.
Queste esperienze meno convenzionali non solo diversificano il gameplay, ma rivelano anche la ricchezza creativa di "Showtime!", dimostrando come anche le attività più insolite possano trasformarsi in avventure entusiasmanti. *(continua)*

(segue) L'eccellenza nella progettazione dei boss rappresenta indubbiamente uno degli aspetti più brillanti di "Showtime!", che ci porta a confrontarci sia con avversari posizionati strategicamente alla fine dei vari livelli sia con nemici di calibro maggiore, impegnati in sfide decisive per il futuro di ogni piano dello Sparkle Theatre.
La dinamica conclusiva del livello dedicato a Peach Spadaccina, ad esempio, ci regala un confronto epico con una gigantesca pianta carnivora.
Tra gli scontri più indimenticabili figura anche quello contro un serpente gigante, che richiede di sfruttare l'ambiente circostante per celarsi alla sua vista minacciosa.
I confronti finali di Peach Kung Fu, sebbene si riducano essenzialmente a rapidi eventi a tempo, risultano comunque spettacolari e godibili.
La presentazione di ogni nuova trasformazione è un vero e proprio spettacolo a sé: Peach fa il suo ingresso trionfale sul palcoscenico di un'inedita rappresentazione, sfoggiando l'iconico abito rosa o una delle molteplici varianti disponibili presso il negozio di articoli da regalo del teatro.
Questi momenti sono magistralmente concepiti per introdurci all'ambiente, ai personaggi e ai conflitti della nuova avventura che Peach è pronta a vivere come protagonista.
La struttura narrativa adottata, con un primo atto esplorativo e un secondo atto più conciso e dinamico, riflette fedelmente l'andamento tipico delle opere teatrali, arricchendo ulteriormente l'esperienza di gioco con un senso di anticipazione e scoperta.
"Showtime!" eccelle nel mantenere l'interesse e l'engagement del giocatore, assicurandosi che nessuna trasformazione si protragga oltre il necessario.
Tuttavia, l'appetito per l'avventura lascia desiderare ulteriori capitoli per ciascuna trasformazione, suggerendo la possibilità di espandere l'esperienza di gioco con fasi aggiuntive per arricchire ulteriormente il racconto e la varietà di sfide.
Questo approccio non solo prolungherebbe il divertimento, ma consentirebbe di esplorare ancor più a fondo le potenzialità narrative e ludiche offerte dal ricco universo di "Showtime!".
Nel vasto panorama dei giochi platform Nintendo, il traguardo del completamento al 100% rappresenta spesso l'apice dell'esperienza ludica, offrendo sfide e gratificazioni ulteriori a coloro che aspirano a esplorare ogni angolo dei mondi proposti.
"Showtime!" si inserisce in questo contesto con l'intenzione di seguire tale tradizione, arricchendo il suo universo di oggetti brillanti e cosmetici da scoprire, disseminati in ogni livello sotto forma di gemme scintillanti.
Tuttavia, "Showtime!" incontra alcune difficoltà nel rendere queste ricerche degli oggetti da collezione altrettanto avvincenti come avviene in altre celebri produzioni Nintendo.
Il principale ostacolo risiede nella struttura stessa dei livelli, che tendono ad essere piuttosto estesi, spesso dilatandosi fino a 10 minuti, e intervallati da dialoghi e sequenze animate ineliminabili che tendono a spezzare il ritmo dell'azione.
Se da un lato questi elementi arricchiscono la prima esperienza di gioco con una dose benvenuta di narrazione e spettacolo, dall'altro possono rappresentare un disincentivo alla ripetizione dei livelli.
Princess Peach: Showtime! segna un piacevole distacco dai tradizionali platform di Mario e dalle atmosfere cupe di Luigi's Mansion, posizionandosi più vicino al tono gioioso e accessibile dei giochi di Kirby e Yoshi.
Il fascino di questa nuova avventura risiede nella sua capacità di offrire interpretazioni semplificate, ma estremamente divertenti di vari generi videoludici, il tutto ambientato nel suggestivo e originale contesto dello Sparkle Theatre.
L'estetica unica e le scenografie teatrali conferiscono al gioco dedicato a Principessa Peach un carattere distintivo e affascinante, facendolo emergere all'interno dell'ampio universo di Mario.
È rinfrescante vedere Nintendo riconoscere il potenziale di Peach come protagonista di una propria avventura, soprattutto considerando che la sua ultima uscita da solista risale a quasi due decenni fa.
Questo titolo potrebbe segnare l'inizio di una nuova serie di spin-off dedicati alla Principessa, arricchendo ulteriormente il panorama ludico del Regno dei Funghi con nuove storie e sfide.
Nonostante il gioco brilli per il suo intrattenimento e la sua originalità, emergono alcune ombre legate a problemi di prestazione e a una certa mancanza di funzionalità, come la frustrante assenza di una selezione rapida dei capitoli.
Quest'ultimo aspetto, in particolare, può scoraggiare il desiderio di ritornare al teatro per esplorazioni successive, specialmente per chi ambisce al completamento totale del gioco. Inoltre, una campagna di durata relativamente limitata lascia il desiderio di avere a disposizione ulteriori livelli per prolungare l'esperienza di gioco.
Nonostante questi intoppi questa nuova avventura riesce a offrire un'esperienza ricca di fascino, divertimento e innovazione.



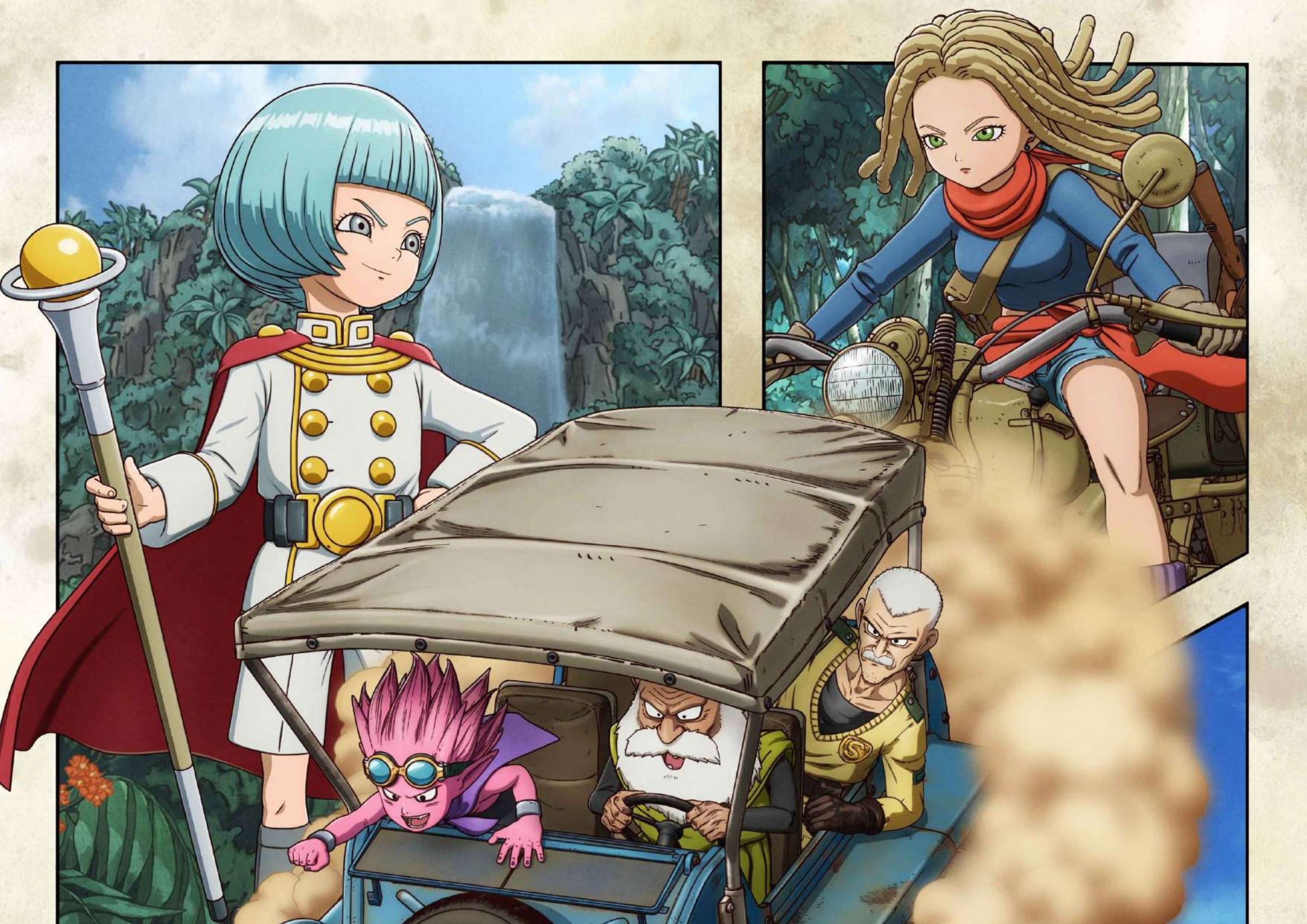
la speranza è che questo titolo rappresenti soltanto il prologo di una lunga serie di avventure dedicate a Peach, dimostrando ancora una volta la capacità di Nintendo di reinventarsi e di incantare il pubblico con narrazioni sempre nuove e appassionanti

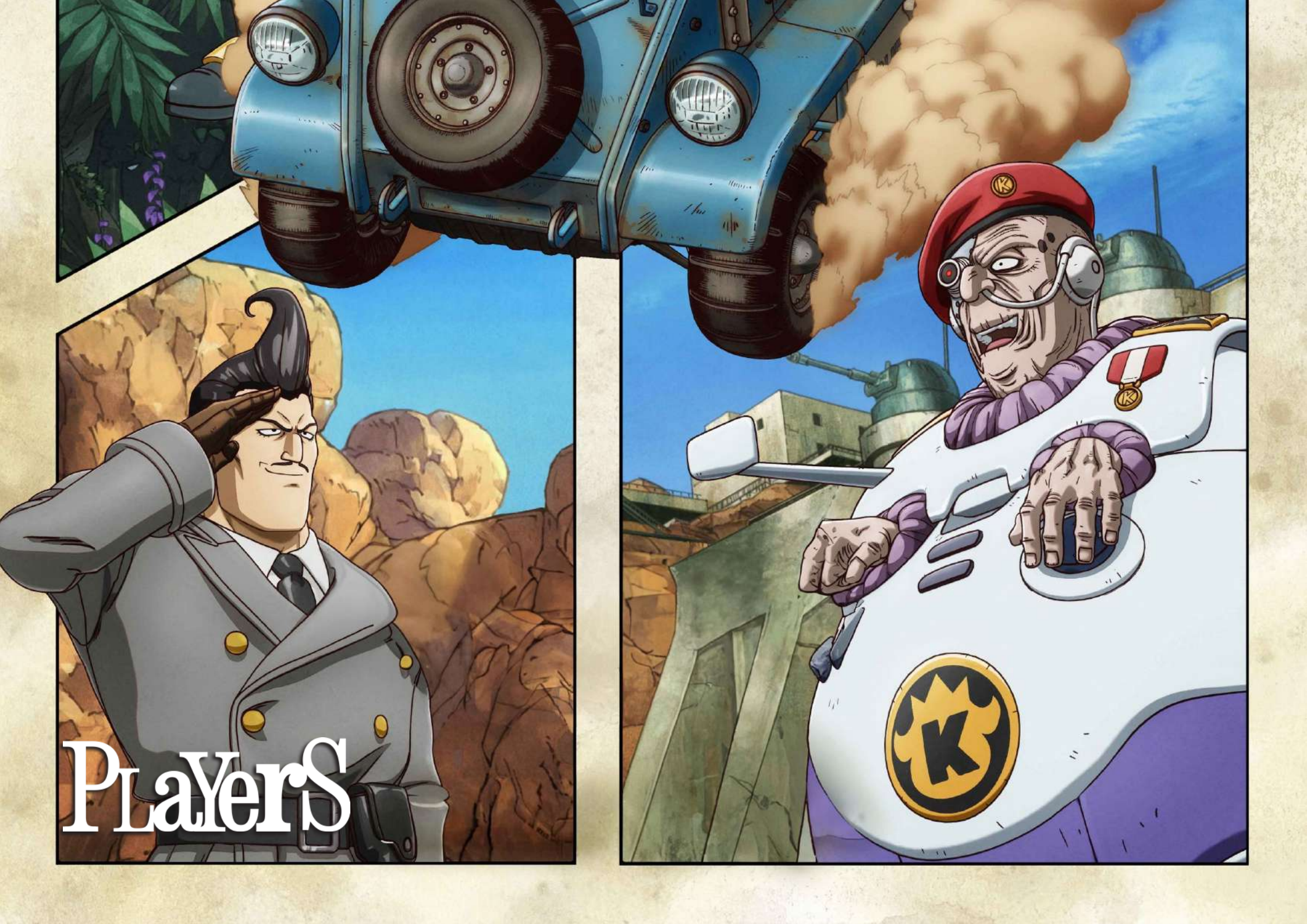
PLAYERS
calendario uscite

1 lunedì
2 martedì
3 mercoledì
4 giovedì
5 venerdì
6 sabato
7 domenica
8 lunedì
9 martedì
10 mercoledì
11 giovedì
12 venerdì
13 sabato
14 domenica
15 lunedì

23 PS5 - XBOX

23 PS5 - XBOX - NSW




PLAYERS

16 martedì

17 mercoledì

18 giovedì

19 venerdì

20 sabato

21 domenica

22 lunedì

23 martedì

24 mercoledì

25 giovedì

26 venerdì

27 sabato

28 domenica

29 lunedì

30 martedì

25 SPORTIVO

25 RPG

26 NSW BOARD GAME

26 PS5 - NSW SCORRIMENTO

26 PS5 -PS4 - XBOX SPORTIVO

26 PS5 ADVENTURE

26 PS5 - XBOX ACTION RPG

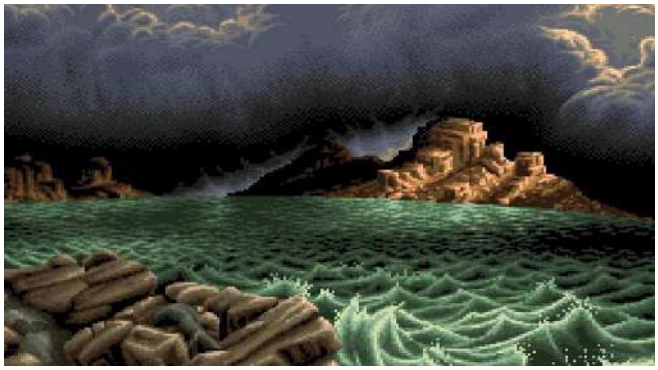
aprile

1992

Agony
l'epico viaggio di un gufo

Amiga
Shoot'em Up
Art & Magic
Psygnosis

Nel panorama dei giochi per Amiga, Agony si distingue come un capolavoro visivo e sonoro, un gioiello del genere shoot 'em up che ha incantato i giocatori con la sua atmosfera unica e la profondità del gameplay.
Questo titolo non è solo un viaggio attraverso paesaggi mozzafiato, ma anche una sfida che mette alla prova abilità e riflessi.
Agony narra la storia di un mago audace, intrappolato nel corpo di un gufo, inviato in una missione disperata attraverso terre incantate e regni dimenticati per reclamare un grande ed antico potere in grado di stravolgere l'equilibrio cosmico del mondo.
L'idea del gufo, scelta molto particolare, così come l'ambientazione in sé attingono alla mitologia e alla simbologia, conferendo al gioco una profondità tematica insolita per un titolo shoot 'em up.
Agony è caratterizzato da un gameplay classico shoot 'em up a scorrimento orizzontale, ma ciò che lo rende unico è l'ambientazione e l'estetica.
Nei panni del mago-gufo attraverseremo sei diversi regni, ognuno con i suoi insidiosi nemici e boss finali.
Durante il viaggio, sarà possibile raccogliere diversi potenziamenti per aumentare la potenza degli attacchi e ottenere magie capaci di cambiare le sorti dello scontro.
Ogni livello è un'opera d'arte, con dettagli intricati e nemici che richiedono strategie specifiche per essere sconfitti.
La difficoltà crescente ci mantiene sempre sulle spine.
La grafica di Agony è tra le più impressionanti su Amiga, con dettagli ricchi e colori vivaci che danno vita a ogni scenario.
L' animazione fluida del protagonista e degli avversari contribuisce a creare un'esperienza di gioco coinvolgente.
La colonna sonora, composta da Tim Wright, è un altro punto di forza del gioco.
Ogni traccia musicale è perfettamente in sintonia con l'atmosfera del livello corrispondente, elevando l'esperienza di gioco a livelli quasi cinematografici.
Vi basti ascoltare l'incalzante brano del primissimo livello per capire che Agony sul sonoro non scherza affatto!
Nonostante siano passati molti anni dalla sua uscita, Agony rimane un'esperienza imperdibile per gli appassionati di retrogaming.
La combinazione di un gameplay sfidante, una grafica spettacolare e una colonna sonora indimenticabile lo rendono un titolo che resiste al tempo.
Per chi ama i giochi di azione e cerca una sfida con stile, Agony offre un'avventura unica nel suo genere, dimostrando come i limiti tecnici dell'epoca possano essere superati dalla creatività e dall'innovazione. In definitiva, Agony rappresenta una pietra miliare nel panorama videoludico dell'Amiga, un gioco che ha saputo combinare maestria tecnica e artistica per creare un'opera che ancora oggi affascina e sfida.
Che lo stiate scoprendo per la prima volta o che siate veterani del retrogaming, preparatevi a immergervi in un mondo dove la bellezza e il pericolo si fondono in un'esperienza di gioco indimenticabile!



PS5 Pro primi indizi

Sony avrebbe in programma la distribuzione di una versione più potente di PlayStation 5, che potrebbe esordire sul mercato italiano entro la fine dell'anno

Si intensificano le indiscrezioni sul nuovo modello di PlayStation 5, dopo che le presunte specifiche tecniche della cosiddetta "versione mid-gen" dell'ammiraglia di Sony hanno fatto il giro della in rete: secondo le voci di corridoio, l'azienda giapponese avrebbe in programma il lancio di PS5 Pro nel quarto trimestre del 2024, proponendo una console più potente e in grado di sfruttare alcune tecnologie inedite.
Le voci, arrivate dal canale YouTube Moore's Law Is Dead, sono state ribadite da altre fonti vicine alla casa nipponica, che avrebbero confermato la veridicità delle specifiche tecniche del nuovo modello di PlayStation 5.
I dati, trapelati da uno sviluppatore che fa parte del Developer Network di Sony Interactive Entertainment (la rete di studi di sviluppo più vicini alla società di Tokyo), parlano di una CPU identica a quello dell'attuale PS5, ma caratterizzato da una modalità "ad alta frequenza" capace di offrire un 10% extra nella frequenza del processore, che passerebbe a 3,85 GHz, che sarà affiancata a una GPU in grado di offrire un rendering più veloce e una qualità del Ray Tracing superiore grazie a una potenza complessiva di 33,5 TeraFLOPs. Numeri apparentemente esorbitanti rispetto ai 10,28 TeraFLOPs dell'attuale modello di PS5, ma che secondo le indiscrezioni corrisponderebbe a un confronto diretto molto più modesto.
Il rapporto tra il nuovo processore grafico e quello originale si tradurrebbe nel passaggio da 10,28 a 16-17 TeraFLOPs, ma l'aspetto più interessante risiede in una nuova architettura destinata all'apprendimento automatico, che gestirà tecnologie come l'upscaling e l'antialiasing.
Questa soluzione sarebbe chiamata PSSR (acronimo di "PlayStation Spectral Super Resolution Upscaling") e permetterebbe di aumentare la risoluzione in modo automatico grazie a un'architettura di machine learning personalizzata e un acceleratore basato sull'IA, un po' come succede con tecnologie del calibro di DLSS (creata da NVIDIA) e FSR (AMD).
Non dovrebbero esserci altre variazioni di rilievo, mentre Sony avrebbe intenzione di confermare il design "modulare" già visto nella recente revisione di PlayStation 5 con un lettore Blu-ray removibile e proponendo un disco a stato solido da 1TB.
L'unione di questi elementi darebbe vita al cosiddetto modello PS5 Pro, che potrebbe essere svelato nelle prossime settimane in vista di una distribuzione sul mercato nel periodo autunnale.
Si tratta di una strategia simile a quella adottata da Sony nella scorsa generazione, quando il modello PlayStation 4 Pro (2016) fu lanciato dall'azienda a tre anni di distanza dal debutto originale di PS4 (2013).
In caso di conferma del periodo di lancio, PS5 Pro arriverebbe sul mercato dopo quattro anni dal lancio di PlayStation 5 (avvenuto nel novembre del 2020).
Con questa mossa, il colosso giapponese potrebbe prepararsi al meglio al lancio di giochi attesissimi come Grand Theft Auto VI e Death Stranding 2: On the Beach, entrambi previsti nel 2025 e verosimilmente in grado di spingere al limite l'hardware dell'attuale ammiraglia PlayStation, offrendo agli utenti più esigenti una nuova console più potente con cui godersi al meglio l'esperienza dei due videogame.

26 aprile

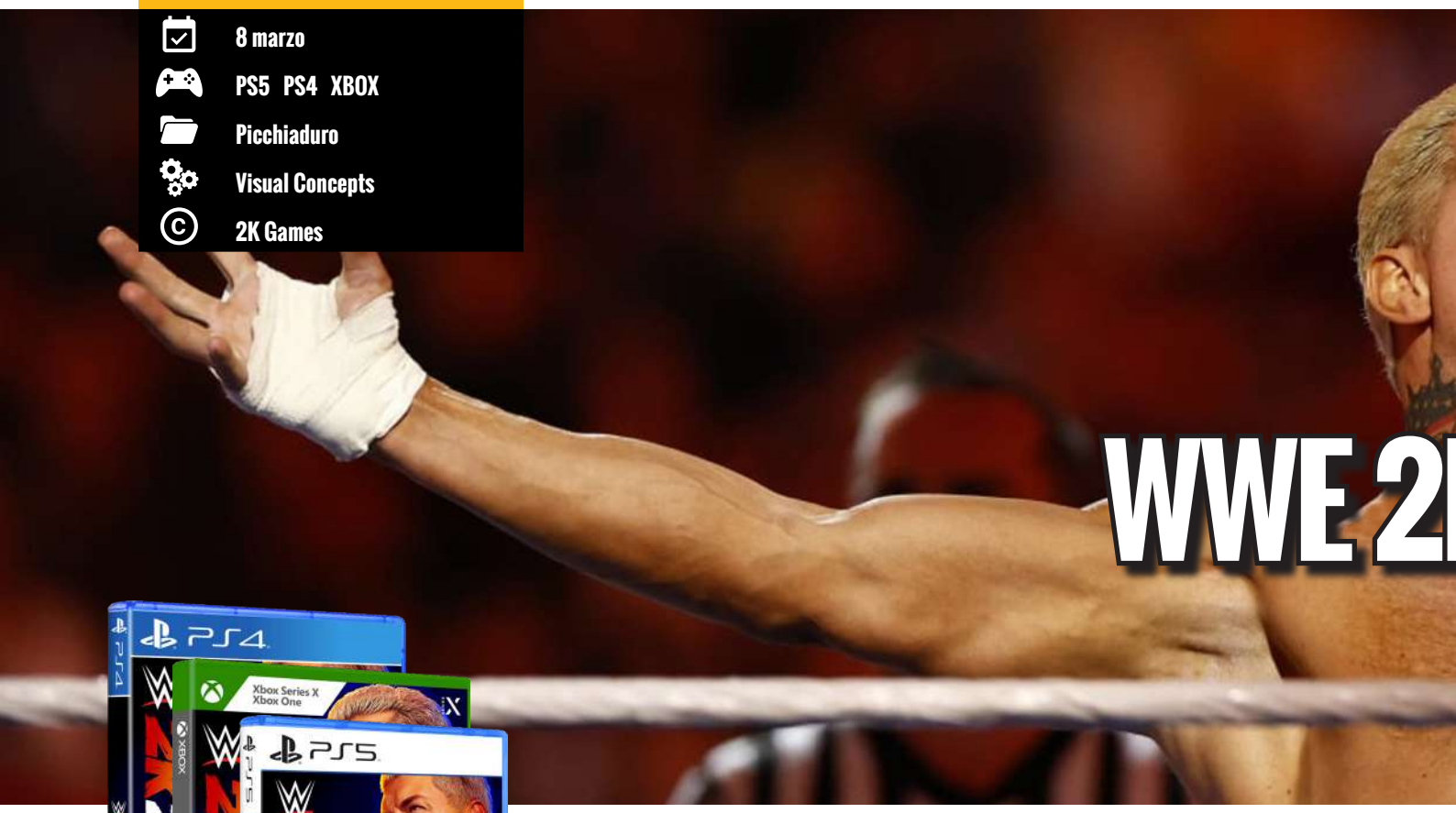
Stellar Blade

uno sviluppo lungo sei anni per un emozionante spaccato di pura azione adrenalinica

Il futuro dell'umanità si trova sul filo del rasoio. Devastata da strane e potenti creature, la Terra è stata abbandonata e i superstiti della razza umana, ormai decimata, sono fuggiti su una Colonia nello spazio.
È proprio partendo da questa Colonia che EVE giunge sul nostro pianeta, ormai desolatamente distrutto, con una precisa missione: salvare l'umanità liberando la Terra dai Naytiba, le creature malvagie che l'hanno devastata.
Nell'affrontare i Naytiba uno per uno e nel cercare di fare luce sul misterioso passato della civiltà umana, EVE si rende conto che la sua missione non è così semplice. Niente è come sembra...
Un emozionante spaccato di pura azione adrenalinica
Prendi parte in combattimenti estremamente rapidi mentre ti fai strada tra le rovine della Terra in una nuova avventura d'azione su PS5.
Scatena combo eleganti ma brutali, sblocca nuove mosse e nuovi potenziamenti per le armi, e affronta i boss in combattimenti epici che metteranno alla prova tanto la mente quanto il corpo.
Un'incredibile esperienza visiva
Immergiti in un mondo post apocalittico estremamente dettagliato che combina bellezza e orrore fino a raggiungere effetti spettacolari.
Esplora ambientazioni ispirate alla fantascienza, portate in vita dalla potenza grafica di PS5.
Un'avventura profonda e indimenticabile
Scopri una coinvolgente storia sul destino dell'umanità, con tematiche profonde, una narrativa che fa riflettere e colpi di scena carichi di emozioni dall'inizio alla fine.
Lo studio sudcoreano Shift Up ha iniziato a lavorare su Stellar Blade nel 2018, un anno dopo l'uscita di Nier Automata. Il director Kim Hyeong-tae lo ha dichiarato durante un'intervista con Game Informer, affermando anche che l'esistenza stessa del suo gioco è dovuta all'impatto che l'ultimo capitolo della serie di Yoko Taro ha avuto su di lui e il resto del suo team. Tra le altre ispirazioni troviamo anche Ghost in the Shell e Alita per la parte narrativa, e Sekiro e Bayonetta per il sistema di combattimento.
"Probabilmente lo sapete già, ma Nier Automata di Yoko Taro è stata la principale ispirazione durante lo sviluppo di Stellar Blade", ha dichiarato l'autore, "anzi, è stato proprio il punto di partenza, ciò che ci ha convinti a creare questo gioco, quindi gli siamo particolarmente grati. [...] Per il combattimento invece è diverso, visto che abbiamo cercato di creare qualcosa di più gratificante e intenso". Per quanto riguarda gli scontri, le ispirazioni principali sono state Sekiro: Shadows Die Twice e Bayonetta, anche se il livello di difficoltà è decisamente inferiore rispetto al primo, e le combo sono più facili da imparare rispetto al secondo. "I nemici non aspetteranno le vostre mosse, quindi Eve dovrà decidere velocemente se partire all'offensiva o difendersi", dice il director, "difensivamente sarà possibile parare, schivare o bloccare con tempismo gli attacchi, facendo così barcollare i nemici, mentre offensivamente ci saranno tante combo facili da imparare, ma anche attacchi furtivi e dalla distanza".
Sempre in riferimento ai combattimenti, viene specificato che la protagonista Eve avrà a disposizione una sola arma corpo a corpo, la "Stellar Blade", che potrà essere potenziata a modificata durante l'avventura, più alcuni gadget e armi dalla distanza.
Saranno presenti diverse tipologie di nemici e svariate boss fight, che secondo l'autore "rappresentano la parte più importante del gameplay di Stellar Blade".
Confermata anche la presenza di diversi livelli di difficoltà, tra cui una modalità "Storia" pensata per permettere ai giocatori di godersi la trama senza preoccuparsi troppo delle battaglie.
A proposito di trama, il director Kim Hyeong-tae anticipa che la protagonista Eve sarà umana, e non un androide come suggerito durante alcune interviste passate. "Nel mondo di Stellar Blade, Eve fa parte di una squadra inviata dallo spazio, ma è umana", spiega l'autore, "la Terra è stata conquistata da delle creature denominate Naytibas, e parte dell'umanità è fuggita in una colonia nello spazio per riorganizzarsi e continuare a vivere. Con il tempo la colonia spaziale è diventata la sede degli uomini e delle donne più ricchi, ma molte altre persone sono rimaste sulla Terra, e una volta vista Eve la accoglieranno definendola come un 'angelo' arrivato dallo spazio".

WWE 2K24

8 marzo
PS5 PS4 XBOX
Picchiaduro
Visual Concepts
2K Games



il wrestling e la WWE occupano da sempre un posto speciale nel cuore dei nati negli anni 80 e 90 che hanno potuto sperimentare gli anni d'oro dello sport entertainment

Tra la fine del millennio e i primi anni 2000 la WWE imperversava sulle reti nazionali e sulla pay per view mondiale, con gli eventi maggiori che richiamavano milioni di appassionati da tutto il mondo che si riunivano per ore e ore a seguire i vari main event stagionali della WWE.
Il più importante e amaro è tutt'oggi l'apoteosi dello sport entertainment, il culmine della stagione dove lo spettacolo raggiunge l'apice dell'hype.
Parliamo ovviamente della leggendaria Wrestlemania, il main event per eccellenza, il superbowl del wrestling, un evento mastodontico che da oltre 30 anni riunisce milioni di appassionati davanti a uno schermo.
Ed è perciò comprensibile come anche WWE 2K24 abbia chiamato a rapporto i fans della WWE dal momento che quest'anno l'apprezzatissimo showcase di casa 2K si concentra proprio sul celebrare la leggendaria storia di Wrestlemania, ripercorrendo i momenti salienti e i match storici, offrendo al giocatore un vero e proprio elogio all'evento maestro del wrestling mondiale.
Come di consueto, la modalità showcase mischia abilmente le fasi di gameplay ai video storici del match che stiamo giocando, accompagnati da una narrazione originale da parte di personaggi illustri tra i quali ove possibile troviamo i combattenti stessi, riuscendo a costruire una narrazione intorno ai match che i fan del wrestling non potranno che godersi con il sorriso sulle labbra.

In WWE 2K24 la storia di Wrestlemania vale da sola il prezzo del biglietto, ma non è tutto visto che l'offerta quest'anno è particolarmente ricca.

Oltre allo showcase in WWE 2K24 potremmo cimentarsi in diverse altre modalità che vanno dagli scontri singoli contro la CPU o contro avversari online, ad altre opzioni più ricche e articolate come la ritrovata MyGM che ci permetterà di dirigere gli eventi di Smackdown, Rai, NXT e ora anche della WCW e della storica ECW, oppure la modalità Universe, dove potremmo creare da zero la nostra lega e portarla al successo.
Oltre alle modalità più conosciute e alla già citata Showcase, in WWE 2K24 ci è piaciuta molto La Mia Ascesa, una carriera lottatore insolita che ci permetterà di affrontare due linee narrative ben distinte in base alla scelta del nostro alter ego che, se uomo seguirà la linea narrativa Undisputed, se donna la Unleashed.
Nella Undisputed ci troveremo nei panni di un lottatore emergente che per caso si ritrova a vincere un titolo WWE e a dover-sela vedere nientepopodimeno che contro la Superstar Roman Reigns.
Nella linea femminile di Unleashed invece ci troviamo nei panni di una lottatrice emergente che entra nella federazione insieme alla sua allieva.
Entrambe le linee narrative ci porteranno a calcare i palchi storici della WWE e

K24 celebra Wrestlemania e la storia del wrestling!

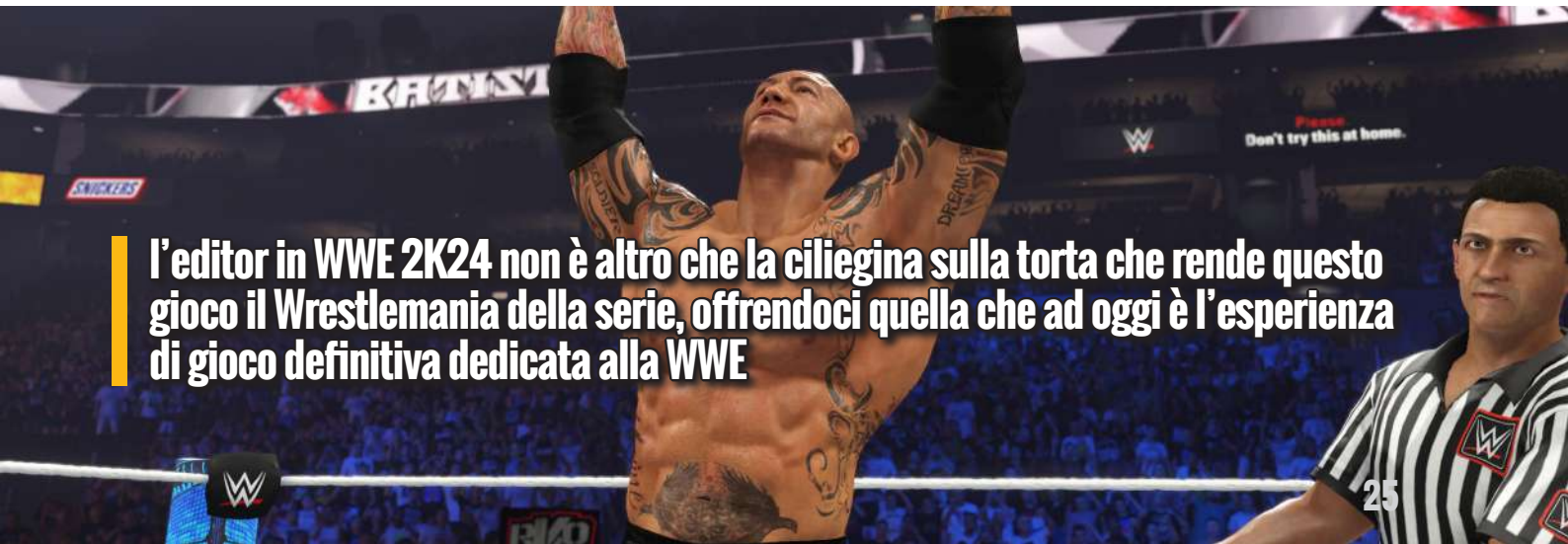
mirano a regalarci diverse ore di intrattenimento e un ampio livello di rigiocabilità dato da diversi bivi che ci porteranno a rigiocare volentieri la trama per vedere dove ci avrebbero portato delle scelte diverse.

Un'altra grande novità che troviamo in WWE 2K24 è il rinnovato sistema di combattimento che mira a semplificare l'azione per renderà più semplice, divertente e accessibile.

Abbandonando complesse combinazioni di tasti, gli attacchi vengono affidati ad un tasto per l'attacco leggero, uno per l'attacco pesante e uno per le prese, ampliati poi da delle semplici combo dotate di alcune complicazioni date dal movimento delle levette e dal posizionamento dell'avversario. Il tutto viene ampiamente spiegato nel tutorial dedicato che in poco più di venti minuti ci darà le basi per affrontare tutte le nostre battaglie.

Il sistema di combattimento ci ha stupito particolarmente in quanto pad alla mano lo abbiamo fatto nostro dopo poche ore, offrendoci la totale libertà di divertirci nel concatenare mosse e colpi speciali, rendendo l'azione visivamente fluida e divertente, senza doversi preoccupare di dover imparare combo interminabili. Molto utile anche il sistema difensivo che include parate, schivate e contrattacchi facili da eseguire, a cui si aggiungono anche dei semplici mini giochi per sfuggire agli schieramenti, per sottomettere l'avversario o per eseguire delle scene cinematografiche tipiche del wrestling come gli scontri Colpo su Colpo.

È chiaro come gli sviluppatori abbiano voluto realizzare il gioco di wrestling più completo possibile e il roster di oltre 200 personaggi non fa che confermare fermamente questa volontà, con la presenza delle più grandi Superstar WWE del presente ma soprattutto del passato, con tantissime leggende presenti in più versioni storiche per permetterci di avere la massima scelta possibile. Inoltre come se non bastasse, in WWE 2K24 troveremo uno degli editor più completi mai visti in un gioco sportivo, che ci permetterà di creare le nostre superstar personali, ma anche di modificare le Superstar del gioco sia nell'aspetto che negli abiti scenici, utilizzando una miriade di oggetti con i quali potremmo ricreare dei costumi storici come per esempio le versioni Degeneration X di Triple H e Shawn Michaels oppure andare a modificare i colori della maschera di Rey Mysterio.



l'editor in WWE 2K24 non è altro che la ciliegina sulla torta che rende questo gioco il Wrestlemania della serie, offrendoci quella che ad oggi è l'esperienza di gioco definitiva dedicata alla WWE

TM & © 2024 Wizards of th

e Coast LLC. Ill. Bryan Sola

26 aprile

Sand Land

l'estrema carenza d'acqua affligge umani e demoni

SAND LAND Project è un nuovo gioco di Bandai Namco basato su un vecchio manga di Akira Toriyama – SAND LAND per l'appunto -.
L'autore è più noto per la creazione di Dragon Ball.
Tuffati in un mondo desertico dove l'estrema carenza d'acqua affligge umani e demoni. Gioca e vivi l'avventura del Principe dei Demoni, Belzebubù, dello sceriffo Rao e del demone Shif alla ricerca della Fonte Leggendaria nascosta nel deserto.
In questo GDR d'azione vestirai i panni di Belzebubù, il Principe dei Demoni protagonista della storia.
Guida la tua banda di improbabili eroi ed esplora il leggendario mondo di SAND LAND sviluppato da Akira Toriyama, il creatore di Dragon Ball e Dr. Slump.
Assembla con astuzia e immaginazione carri armati e altri veicoli da pilotare nelle tue avventure sfruttando una vasta gamma di componenti e combinazioni.
Costruisci la tua base operativa fino a farla diventare una fiorente città, con l'aiuto dei personaggi che incontrerai esplorando il deserto sconfinato nel corso della storia.
Il gioco segue la storia di Belzebù, Rao, Ann e Thief mentre intraprendono un viaggio attraverso il deserto per individuare una sorgente leggendaria mentre combattono contro mostri pericolosi e l'esercito di un re malvagio.
Belzebù è il principale personaggio giocabile del gioco e il gioco si gioca da una prospettiva in terza persona. Esistono due modalità di attacco corpo a corpo; gli attacchi leggeri sono veloci ma deboli e gli attacchi pesanti sono lenti ma forti.
I giocatori possono anche schivare gli attacchi dell'avversario a mezz'aria o lateralmente.
Man mano che i giocatori avanzano nel gioco, sbloccheranno nuove abilità e abilità speciali, che miglioreranno le capacità di combattimento di Belzebù. Bere acqua nel gioco aumenta la salute di Belzebù. I giocatori possono anche sbloccare nuove abilità per i compagni di Belzebù, che aiuteranno anche il giocatore durante il combattimento.
Il gioco presenta una varietà di veicoli che possono essere utilizzati per la trasversale. Ad esempio, l'hovercar consente ai giocatori di galleggiare sull'acqua e spostarsi rapidamente nelle zone umide e sui terreni accidentati. Possono essere utilizzati anche durante gli scenari di combattimento, soprattutto quando si combatte contro nemici più grandi.
Belzebù può trasportare fino a cinque capsule per veicoli alla volta. I veicoli possono essere ampiamente personalizzati con nuove parti del motore e armi. Possono anche essere aggiornati per aumentare la loro resistenza in combattimento. Belzebù e il suo equipaggio stabiliranno il loro campo base nella città di Spino. I giocatori possono personalizzare ampiamente l'abitazione personale dei propri personaggi con mobili e vari oggetti decorativi. Man mano che i giocatori avanzano nel gioco e completano gli obiettivi secondari, incontreranno altri personaggi non giocabili, alcuni dei quali potrebbero rimanere a Spino, garantendo ai giocatori l'opportunità di acquistare componenti o servizi rari. Ci sono anche altre attività collaterali nel gioco, tra cui le corse, la caccia alle taglie e la competizione nelle arene di battaglia contro altri nemici difficili.
Sand Land è stato sviluppato da ILCA e pubblicato da Bandai Namco Entertainment. Il gioco è basato su Sand Land, una serie manga giapponese scritta e illustrata da Akira Toriyama nel 2000.
Secondo Bandai Namco, il progetto è stato supervisionato sia da Shueisha che da Toriyama stesso, e i giocatori non hanno bisogno di avere familiarità con il manga per capirlo. Il gioco presenta "Forest Land", un nuovo locale che Toriyama ha creato per l'adattamento in rete originale del 2024 di Sand Land.
Nel dicembre 2022, Bandai Namco ha annunciato di aver avviato il "Sand Land Project" che trasformerà Sand Land in una proprietà intellettuale multimediale, ed è stato annunciato un adattamento cinematografico animato. Il progetto del videogioco è stato ufficialmente rivelato nel giugno 2023. Una demo giocabile del gioco è stata rilasciata il 18 marzo 2024.

Premier - Liga best U21

Le fasi calde della stagione sono ormai alle porte, presto conosceremo i vincitori dei vari campionati nazionali e le squadre che si contenderanno lo scettro di migliore d'Europa, intanto però possiamo già tracciare un bilancio relativo ai migliori giocatori di questa annata.
Nel nostro 11 mensile abbiamo inserito i migliori U21 messisi in mostra tra Premier League e Liga, i due campionati di spicco del vecchio continente, con qualche eccezione che andiamo a spiegarvi. Viste alcune assenze importanti su Ea FC Ultimate Team, ad esempio quelle dei minorenni del Barcellona **Yamal e Cubarsì**, ed alcune mancanze fisiologiche di giocatori che siano almeno oro in determinati ruoli, siamo stati costretti a ricorrere a dei fuoriquota, comunque tutti under 23.
Il primo di essi è il nostro portiere, il georgiano **Mamardashvili**, estremo difensore del Valencia, protetto a sua volta da una coppia di "vecchietti" come **van de Ven** del Tottenham e **Collins** del Brentford.
Sugli esterni ricorriamo a delle carte Future Stars, giocoforza l'espansione più rappresentata nella nostra formazione: a sinistra **Alejandro Baldé** la spunta su **Arnau Martinez**, disponibile solo nella versione base, mentre a destra il duttile **Rico Lewis** si prende di diritto una maglia da titolare. In mezzo al campo la stella è ovviamente **Jude Bellingham**, dominatore assoluto della Liga a vent'anni, coadiuvato dalla solidità di **Pablo Barrios** e dalla rivelazione Elliott, che complici i vari infortuni dei compagni di reparto si è preso la titolarità nel Liverpool di Klopp.
Completa la nostra squadra un tridente composto da **Savinho**, giocatore rivelazione della squadra rivelazione per eccellenza di questa annata, lo scoppiettante Girona di Michel, e dai due talenti del Manchester United, **Alejandro Garnacho e Rasmus Winther Højlund**; il primo è stato per lungo tempo l'unico faro di una squadra che sta provando a ritrovarsi, il secondo dopo un inizio difficilissimo ha iniziato a convincere e andare in gol con la continuità che aveva mostrato lo scorso anno a Bergamo.
Sperando che possiate divertirvi col nostro giovanissimo 11, vi diamo appuntamento alla prossima uscita, quando avremo tra le mani le preziosissime carte dell'ultima parte della stagione di Ultimate Team!

rating	88
chemistry	30/33
pac	88
sho	73
pas	80
dri	86
def	70
phy	79

Xiaomi 14 sarà il camera phone dell'a

in occasione della cornice del Mobile World Congress 2024 di Barcellona, Xiaomi ha annunciato al grande pubblico la sua nuova famiglia di smartphone composta da due modelli: Xiaomi 14 e Xiaomi 14 Ultra

Xiaomi è rimasta una delle pochissime aziende in circolazione a continuare ad arricchire la sua confezione con la presenza di un alimentatore.
In questo caso si tratta di un alimentatore da ben 90W.
Il connettore è quello USB-A e di conseguenza il cavo in dotazione è USB-A/USB-C.
Nella confezione si trovano poi anche una graditissima cover grigia in silicone a protezione dello smartphone.
Molto meglio di quelle trasparenti che sono presenti nella maggior parte delle (poche) confezioni che ne includono una.

Estetica

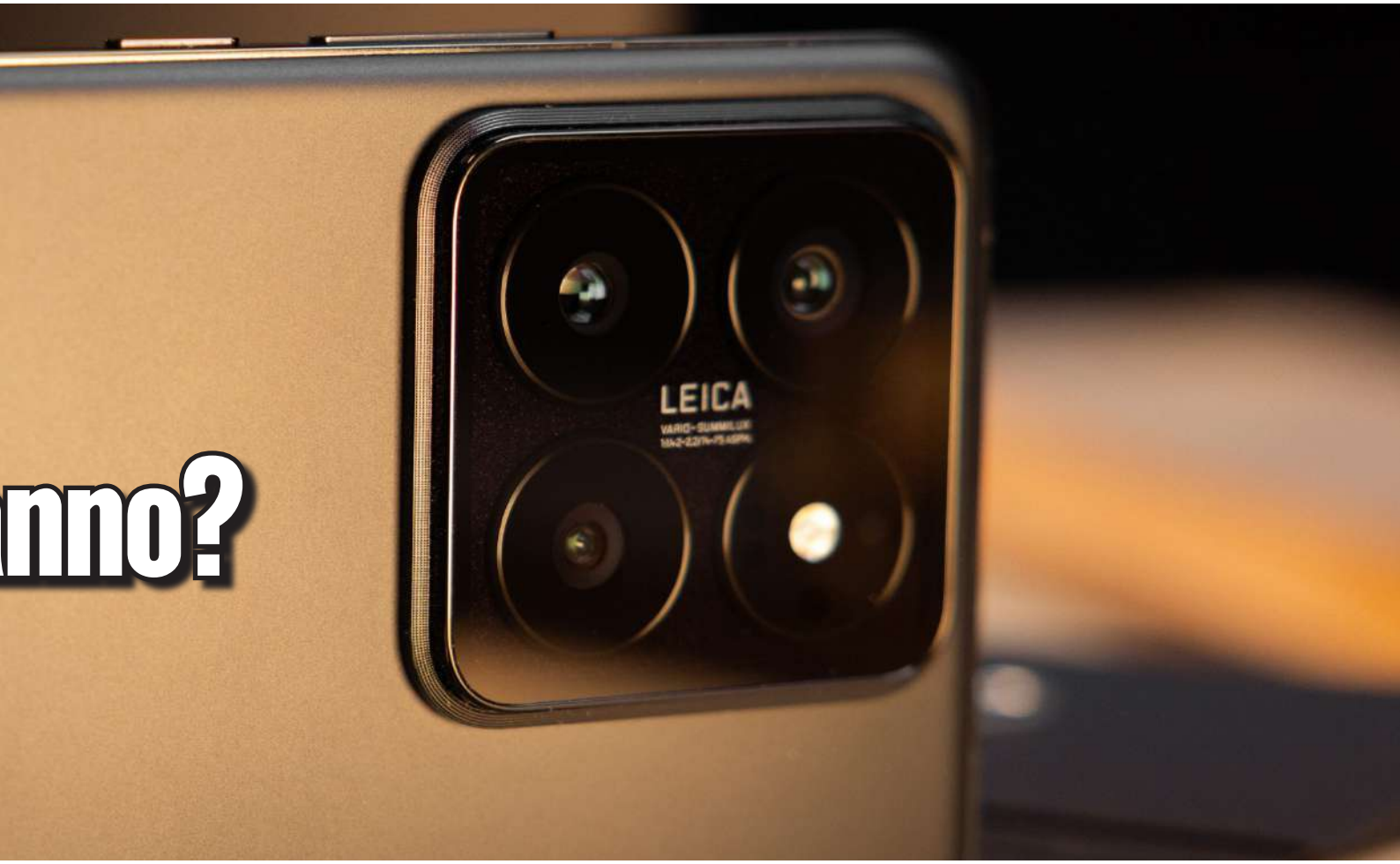
Xiaomi 14 è un ottimo smartphone dal punto di vista della qualità costruttiva. Il profilo è in metallo lucido e la colorazione nera è molto bella, soprattutto perché è opaca e non trattiene affatto le impronte.
Questo ha il contrappasso di renderlo di fatto uno smartphone più scivoloso, ma nel complesso comunque non difficile da utilizzare, grazie soprattutto alle sue dimensioni.
Questo Xiaomi 14 è uno degli smartphone più compatti in circolazione con la sua larghezza di 71,5 millimetri e il suo spessore da 8,2 millimetri.
Pesa 188 grammi, che non sono pochissimi considerando la dimensione del prodotto, ma sono giustificati dai materiali scelti per realizzarlo.
Xiaomi 14 è anche resistente ad acqua e polvere secondo lo standard IP68.
E' un pò difficile chiamare Xiaomi 14 "compatto", ma è anche vero che nel panorama attuale degli smartphone, non solo top gamma, è sicuramente uno dei più maneggevoli.
L'unica nota stonata è il modulo fotografico dalle dimensioni generose che su uno smartphone leggermente più compatto come questo occupa una bella porzione del posteriore.

Hardware

La scheda tecnica di Xiaomi 14 ci racconta di un processore Snapdragon 8 Gen 3 octa core da 3,3 GHz con GPU Adreno 750, 12 GB di RAM e tagli di memoria da 256 e 512 GB, tutti in tecnologia UFS 4.0.
La memoria come sempre non è espandibile, ma nel carrellino c'è lo spazio per due nanoSIM, anche se potrete usare anche l'eSIM.
Ottima tutta la connettività: 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4 (recentissimo) e uscita video tramite porta USB-C 3.2.
L'audio è stereo ed è molto buono, soprattutto considerando le dimensioni.
Molto interessante la vibrazione, che non è potentissima ma è molto precisa e varie parti dell'interfaccia hanno dei piacevoli feedback aptici al movimento.
Presente anche l'emettitore ad infrarossi nascosto nel blocco fotografico, invece che nella parte superiore.

Fotocamera

Xiaomi ha inserito tre fotocamere principali tutte da 50 megapixel.
La principale è una f/1.6 stabilizzata otticamente, la secondaria è una grandangolare f/2.2 e l'ultima è una fotocamera zoom 3.2X f/2.0.
Si tratta di un eccellente trittico che nelle nostre prove ci ha permesso di fare scatti eccezionali, con rarissimi casi (solo in penombra in movimento) di foto da scartare.
Le immagini sono nitide, con poco rumore digitale e un buon bilanciamento dei colori.
Fra le tre forse la grandangolare è un po' più "debole", ma sempre assolutamente fra le migliori in circolazioni.
Anche la modalità ritratto ci ha stupito positivamente, così come le immagini realizzate dalla selfie camera da 32 megapixel f/2.0.
Solo un confronto per gli altri premium potrà confermare o smentire queste affermazioni.
I miglioramenti più grandi li abbiamo però forse trovati nel campo video dove questo Xiaomi 14 si è comportato egregiamente.



Può registrare video in 4K a 60fps da tutte le fotocamere (sì anche la frontale!), anche se purtroppo bisogna scendere a 30fps se si vuole poter passare da un sensore all'altro.
Un aggiornamento dovrebbe sbloccare anche quest'ultima funzionalità, perché a nostro parere questo smartphone è veramente al top in questo ambito.
Fra le altre caratteristiche da conoscere questo smartphone ha ben 4 microfoni, il laser autofocus e può fare video anche in 8K.

Display

Xiaomi 14 ha uno schermo da 6,36 pollici con tecnologia LTPO OLED che permette di scalare (davvero) lo schermo fra 1 e 120 Hz per avere sempre un'interfaccia fluida e risparmiare però quando possibile.
Lo schermo ha una risoluzione superiore al FullHD+, ovvero 1200 x 2670 pixel.
La luminosità può arrivare al picco di 3.000 nit e c'è pieno supporto non solo all'HDR10+, ma anche al profilo colore a 12 bit.
Lo schermo è poi protetto dal vetro Gorilla Glass Victus e ha un interessante always-on display smart che rimane sempre acceso solo finché viene osservato.
Per molti potrebbe essere una buona soluzione fra funzionalità e risparmio energetico.

Software

Xiaomi ha abbandonato la MIUI (l'ultima versione è stata la 14) in favore dalla HyperOS chesi trova nella versione 1 qui su Xiaomi 14.
Difficile accorgersi di questo cambio.
L'azienda dice però di aver riscritto il codice di questo "sistema operativo" che ora ha molto più in comune con le altre piattaforme usate da Xiaomi in tutti i suoi altri prodotti (non ha caso si parla di HyperOS nella xiaomi car).
Sapendo di questa novità si guarda a questa HyperOS con sguardo diverso ed effettivamente si nota come tanti aspetti siano stati "smussati" e "levigati", anche se non tutto riesce a far dimenticare la MIUI.
Per esempio l'impossibilità di estendere nella tenda delle notifiche, delle notifiche impacchettate di una stessa app, oppure il limite di 3 icone nella barra delle notifiche.
C'è poi purtroppo anche qualche lag all'interno del sistema, non preponderanti ma neanche del tutto estinti rispetto alla MIUI.
Le funzionalità interessanti non mancano: c'è la modalità ad una mano, il menù laterale con le app in finestra (con un menù per la loro gestione rivisto), il secondo spazio e la possibilità di sdoppiare molte app.

Autonomia

La batteria di questo smartphone è da 4.610 mAh, leggermente più grande rispetto al modello dell'anno precedente.
È un incremento che è probabilmente difficile da notare nell'uso quotidiano, ma si rimane colpiti in positivo dall'autonomia di questo "piccoletto".
Arrivare a fine giornata con un utilizzo intenso è quasi la norma e con la ricarica fulminea via cavo a 90W riportarlo al 100% è un attimo.
È dotato anche di ricarica wireless a 50W, rendendo gli smartphone Xiaomi top di gamma fra i pochi a caricarsi senza fili a velocità più alte di quelle a cui altri concorrenti si caricano con i cavi.
È presente anche la ricarica wireless inversa.

Prezzo

Xiaomi 14 incredibilmente ha un prezzo di lancio inferiore rispetto allo scorso anno, partendo quindi da 999€ e aumentando comunque il quantitativo di RAM. Ci vogliono 1.099€ per il modello da 512 GB.
Si tratta di un prezzo alto ma corretto per uno smartphone di questo tipo.
La promo di lancio permetterà poi di portarlo a casa assieme allo Xiaomi Watch 2 Pro, il precedente smartwatch con Wear OS dell'azienda.

Magic incontra il caposaldo di Bethesda

un'espansione destinata al formato Commander con quattro mazzi composti da ine

Vengono proposte nuove abilità e meccaniche: Radiazione (un nuovo tipo di segnalini che colpiscono i giocatori), Ferraglia (un nuovo tipo di segnalino artefatto che fa aggiungere carte alla mano) e le Statuette (un nuovo tipo di artefatti che si potenzia con altri artefatti dello stesso tipo).

I quattro deck proposti :

Sopravvissuti Agguerriti: un Midrange Naya (verde, rosso e bianco) che sfrutta le meccaniche Food e di acquisizione risorse;
Ave, Caesar: un Aggro Mardu (bianco, rosso e nero) che sfrutta le meccaniche Tribal Human, Tribal Soldier e Token;
Minaccia Mutante: un Midrange Sultai (nero, blu e verde) che sfrutta meccaniche Reanimator e Big;
Scienza!: un Midrange Esper (rosso, bianco e rosso) che sfrutta le meccaniche Artifact ed Energy.

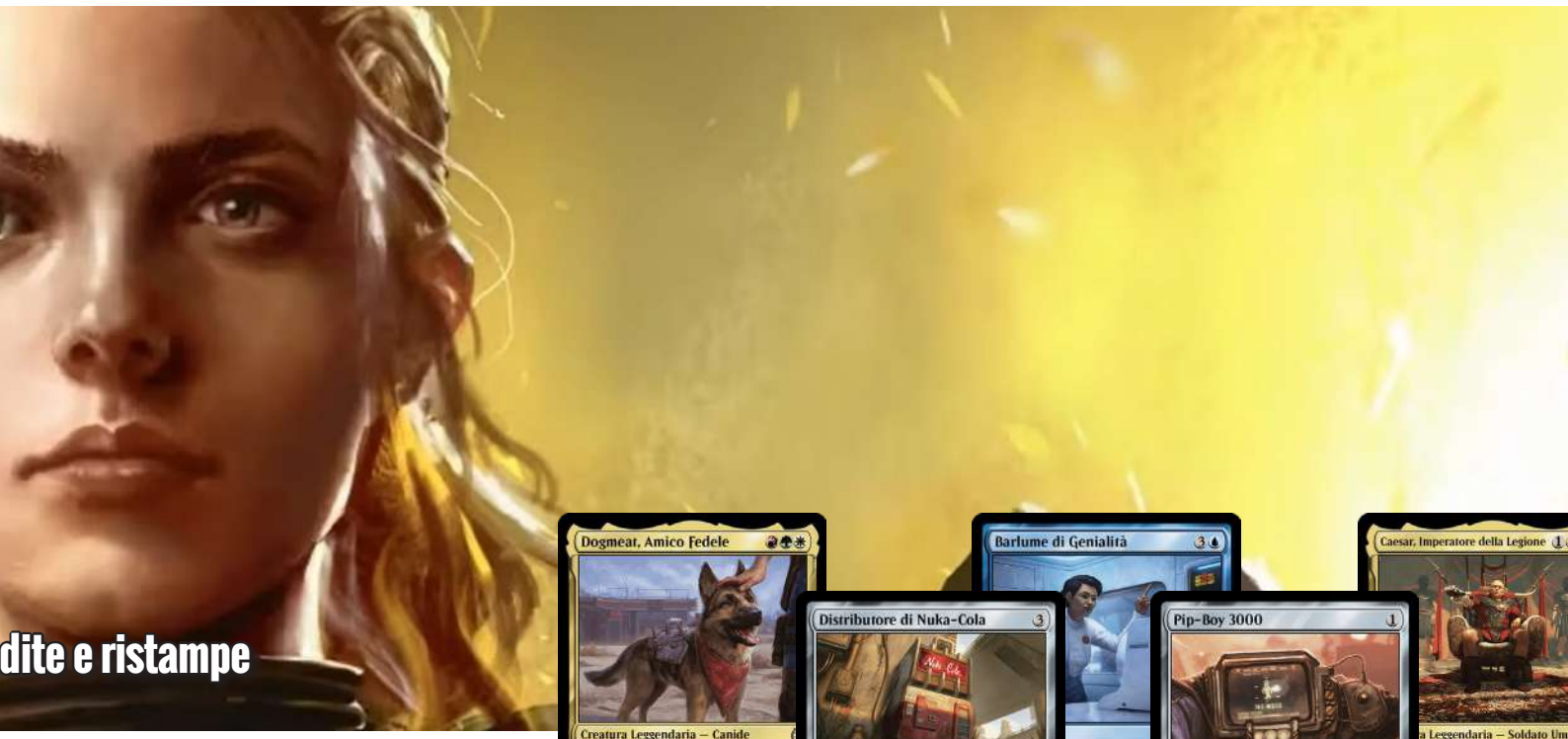
Diamo un'occhiata alle migliori carte proposte:

Tra le ristampe vediamo classici come: ***Simulacro Solenne, Morsa Cerebrale, Forgia Mistica, Da Spade a Spighe!, Sentiero dell'Esilio, Mercato Nero, Atto Blasfemo, Distorsione Caotica, Scaglie Indurite, Tarmogoyf, Anello Solare e Logorare//Lacerare;***
Le miglior carte del set sono sicuramente le cinque Filter Land dei colori avversari, adesso il ciclo è completo. Eccezionali;
Abiti Formali Prebellici: buon equipaggiamento che rianima, sarebbe bello giocarlo anche in Standard;
Catena di Montaggio Automatica: ottimo negli Energy Midrange per abbondare di energia e pedine;
Rinnegata della Confraternita: da giocare nei Blink per sfruttare più volte la sua abilità, magari torna utile per riciclare carte come Jitte di Umezawa e Sfondacranio;
Robot Sentinella: utile per abbondare di energia nei Midrange Energy;
Sovrintendente del Vault 76: per potenziare i Weenie;

Sovraccaricata: ottima per abbondare di pedine artefatto e proteggersi;
James, Padre Vagabondo // Seguilo: utilità per i Control per attivare le abilità e generare indizi;
Nick Valentine, Investigatore Privato: molto utile per pescare negli Artifact;

Piper Wright, Reporter del Publick: molto utile per generare pedine indagine;
Tempesta Radioattiva: interessante in Commander per abbondare di pedine;
Fallout Nucleare: buon mass removal per il Commander;

Detonazione di Tappi di Bottiglia: removal e sparo per gli Artifact;
Discepolo di Brivido Omicida: interessante per generare ferraglie;
Powder Ganger: distruttore di artefatti in Commander;
Trivella Madre, Macchina Escavatrice: ottimo spaccaterre negli Energy;
Zona Contaminata: ottimo nei Combo e negli Storm per acquisire magie;
Accolito della Cattedrale: torna utile nelle side degli Hardened Scales;
Amicizia Animale: interessante negli Auras per potenziarsi;
Ben Riposato: buon'aura che genera vantaggio negli Auras;
Cervo Radioattivo Accorto: buon generatore di pedine negli Stompy;
Anziano Arthur Maxson: un buon pump per gli Aristocrat e i Token;
Anziano Owyn Lyons: buon protettore per l'Artifact;



dite e ristampe

Atomizzare: buon removal per il Commander;
Caesar, Imperatore della Legione: utile nei Mardu Sacrifice per generare vantaggi;
Cait, Pugile della Gabbia: interessante negli Aggro Madness per potenziarsi;
Cass, Mano Vendicatrice: interessante negli Auras e negli Equipment per continuare ad assegnare i permanenti assegnati;
Dott.ssa Madison Li: utile negli Energy per generare vantaggi;
Gestione dell'Inventario: interessante per gestire auree ed equipaggiamenti;
Dogmeat, Amico Fedele: buon generatore di ferraglia;
Il Saggio Uomo Falena: utile in Commander per generare interazioni di cimitero;
Kellogg, Mente Pericolosa: molto utile nei Treasure per rubare creature;
MacCready, Sindaco di Lamplight: molto utile nei Panda Connection per generare vantaggi;
Paladino dell'Armeria: ottimo per pescare negli Equipment;
Rubaenergia: buon counter per gli Energy;
Sorso Contaminato: buon peschino per il Commander;
Vantaggi della Mutazione: ottima per proteggersi e potenziarsi;
Distributore di Nuka-Cola: interessante nei Food e nei Treasure per generare combo;
Kit Medico da Sopravvissuti: utile nel formato per rimuovere radiazione;
Pip-Boy 3000: ottimo equipaggiamento versatile, verrà molto giocato in competitivo.

Nonostante sia un'espansione destinata prevalentemente al Commander, Fallout mostra meccaniche che rivedremo sicuramente in futuro (in particolare i segnalini ferraglia).
Le carte proposte sono molto interessanti, trovano spazio nel competitivo del formato multiplayer.

se siete amanti del gioco non potete farvela sfuggire, Promossa!

2 maggio

MotoGP 24

Il nuovo videogioco ufficiale della MotoGP

Con l'obiettivo di offrire un'esperienza che rispecchi le emozioni delle gare reali, la serie continua ad aggiungere alcune caratteristiche significative - come le gare Flag-to-Flag l'anno scorso. MotoGP24 avvicinerà ancora di più i giocatori alla competizione reale grazie all'incorporazione del Mercato Piloti, dei MotoGP Stewards, del nuovo sistema di "Difficoltà adattiva", degli aggiornamenti di IA e física e del nuovo mode multiplayer LiveGP Championships.

MERCATO PILOTI

Il passaggio di Marc Marquez dal team Repsol Honda al team Indipendente Gresini Racing MotoGP™,in sella a una Ducati, ha rappresentato un grosso trasferimento in MotoGP™.Nel videogioco ufficiale sarà presente il nuovo Mercato Piloti, che apre un ventaglio di possibilità affinché i piloti cambino team. Ogni stagione quindi inizierà con uno schieramento diverso e i giocatori non competeranno solo per vincere gare e campionati ma anche per trovare una nuova sella o conservare quella attuale. I like e le reazioni sui social alimenteranno anche le voci su possibili trasferimenti di piloti.

MotoGP STEWARDS

I nuovi MotoGP Stewards saranno incaricati di controllare la gara e qualunque sessione cronometrata nel corso del weekend, comminando penalizzazioni sia ai piloti che alla IA in base a quanto accade in pista. Da semplici Warnings a Long Laps o penalità in termini di tempo, come anche ordini di cedere la posizione in caso di sorpassi scorretti fino alla cancellazione di tempi di qualifica, tanto i giocatori come la IA incorreranno in penalizzazioni in caso di scorrettezze. La condotta irresponsabile avrà anche maggiori conseguenze nelle rivalità con altri piloti.

Il Mercato Piloti e gli Stewards conferiranno ai giocatori la modalità più dinamica sviluppata in un gioco di MotoGP.

IL GIOCATORE AL CENTRO DI TUTTO

Alla base di tutto c'è l'impegno di Milestone nell'offrire a ogni appassionato la miglior esperienza di gioco e che ha portato all'introduzione di un nuovo sistema di "Difficoltà Adattiva". Il sistema aggiusta in maniera dinamica la difficoltà degli avversari in base al rendimento del giocatore, adattando la difficoltà del gioco alle capacità di ogni giocatore. Dai principianti ai professionisti, MotoGP 24 offre una grande esperienza di gioco a tutti.

MGP 2024 Circuit Experiences Web Single Promo Home

Preparati per un indimenticabile fine settimana con prezzi speciali

In offerta ci sono biglietti, pacchetti MotoGP Premier e non solo, ma per un periodo limitato!

MASSIMA GIOCABILITÀ

La IA e la fisica offriranno anche dei miglioramenti sostanziali. La IA è stata messa a punto per replicare la modalità di guida dei piloti reali. I campioni del mondo sfrutteranno la loro esperienza, aspettando prima di attaccare con il sorpasso vincitore. I rookie proveranno a dimostrare il loro valore fin dall'inizio. In quanto alla fisica del gioco, è stato realizzata un nuovo sistema di adattamento elettronico per gestire meglio l'entrata e l'uscita dalle curve, migliorando l'erogazione di potenza per controllare lo slittamento della ruota posteriore e la tendenza della moto a derapare. Altro aspetto importante è quello legato alla gestione dei pneumatici che è stata rivista per garantire la prestazione di tutti i composti di pneumatici nei diversi circuiti, mantenendo al tempo stesso una sensazione diversa per ogni pneumatico.

NUOVA MODALITÀ MULTIPLAYER

In MotoGP 24 non mancheranno nemmeno i LiveGP Championships, una nuova modalità multiplayer concepita per i piloti più competitivi. Si tratta di stagioni formate da un numero determinato di LiveGP; i giocatori dovranno scalare posizioni nella classifica generale del Campionato conquistando punti in ogni LiveGP al quale prenderanno parte. Il Cross-play inoltre permetterà agli appassionati di scendere in pista e di gareggiare in maniera autonoma sulla propria piattaforma e generazione di console. Inoltre, è confermato lo schermo condiviso per due giocatori, per le versioni di PlayStation, XBox e Steam.

In termini di caschi, adesivi e altro per la parte posteriore della tuta, i giocatori potranno dare libero sfogo alla loro creatività e condividere le loro creazioni online.

"Siamo entusiasti di comunicare l'imminente lancio di MotoG 24.

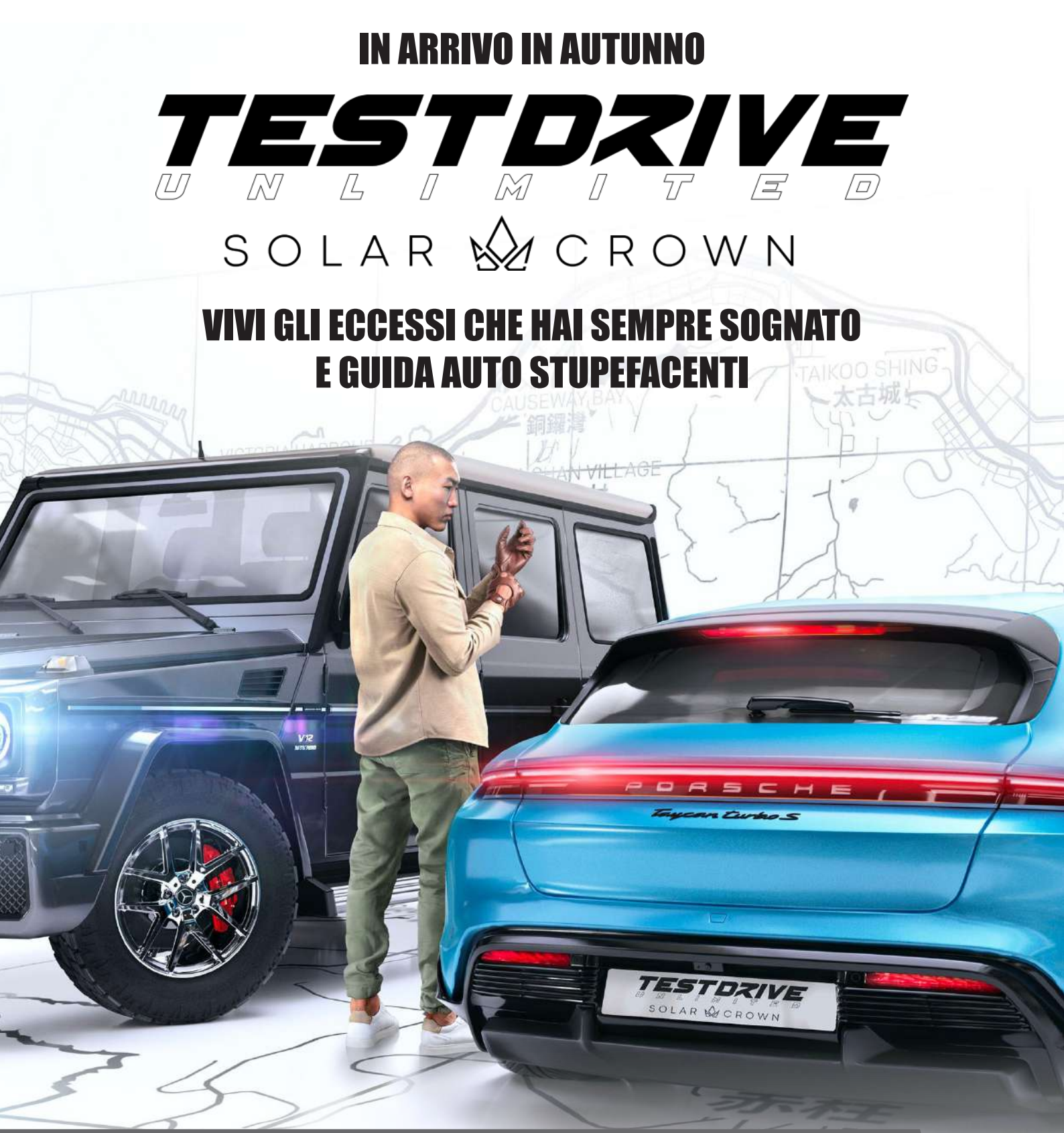
KATANA MANIA

SONO IN ARRIVO IN NEGOZIO

IN ARRIVO IN AUTUNNO

TESTDRIVE UNLIMITED SOLAR CROWN

VIVI GLI ECCESSI CHE HAI SEMPRE SOGNATO E GUIDA AUTO STUPEFACENTI



PRENOTA SUBITO!!

€ 50,99* A SOLI

ANZICHÉ € ~~60,99~~

18 www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S

* offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali.

©Nacon. Tutti i diritti riservati.
"PS", "PlayStation", and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

nacon